

## **Spielbeschreibungen** der 4. Einheiten in St. Nikola

### Erste Einheit, am 3. 11. 2021

Wieder in St. Nikola zu sein, ist wie Geburtstag zu haben. Eine tolle Atmosphäre, ein herzliches "Schön, dass du da bist". Doch weg von den Eitelkeiten, hin zum Spiel.

Wir spielten: nach dem Text von Ernst Jandl "Der Nächste, bitte" Besitzer warten im Warteraum eines Tierarztes mit ihren Tieren auf die fällige Behandlung. Drei sind Besitzer von Hunden, zwei von Katzen. Die Gebrechen sind ganz unterschiedlich. Von Durchfall bis gebrochene Pfote.

Spielverlauf: Die Krux an dem Spiel ist das Warten. Die Besitzer und die Tiere kommen erst dran, wenn ein Tier behandelt wurde. Das einfache "Der Nächste, bitte" regelt wie von selbst den Fortlauf der Geschichte. Das sich ein paar Tiere immer wieder verletzten, verstand sich von selbst, bei der Superbehandlung, die der Arzt und sein Assistent durchführten.

Fazit: Ein schönes, lustiges ereignisreiches Spiel, in dem die Kinder ganz viel Zuwendung erfuhren. Es tat ihnen sehr gut.

### Zweite Einheit, am 10. 11.2021

In der Vorbesprechung zum Begriff Heimat fiel oft der Fluss „Die Donau“ Wie schön es hier sei und dass es schöne Plätze gäbe. Zum Verstecken, zum Picknicken ..., aber wir kamen auch ins Gespräch, dass es auch gefährlich sei, am Fluss zu leben, wenn es z. B. Überschwemmungen gäbe. Daher entschloss ich mich eine Geschichte zu spielen, die ich selbst geschrieben hatte. Natürlich hatten mich Kinder darauf gebracht, die Impulsgeber meiner Fantasie.

Wir spielten „Das Unwetter“. Auf einem Schloss lebte ein König mit seiner Familie, auf einer Anhöhe. Im nahen Wald lebten Tiere und Zwerge. Da es aber schon tagelang geregnet und gestürmt hatte, wurden die Behausungen der Tiere und Zwerge weggespült, so dass sie ihr Zuhause verloren. Sie wären verloren gewesen, wenn die Schlossbewohner sie nicht gerettet hätten. Sie brachten die verletzten Tiere und Zwerge ins Schloss und versorgten sie. Verbanden ihnen die Wunden und gaben ihnen zu essen. Schließlich errichteten die Schlossbewohner einen Schutzwall, damit die Tiere in Zukunft vor dem Regen sicher waren.

Fazit: Es war ein sehr interessantes Spiel, aus mehreren Gründen. Denn die Szene mit dem Regen und dem Unwetter wurde von den Schlossbewohnern mit Instrumenten gespielt, so dass diese Szenerie eine besondere Note bekam. Schließlich wurden die Tiere ganz rasch in Sicherheit gebracht. Daraufhin wurden die Tiere wieder in den Wald, in sichere Behausungen, die wieder in Stand gesetzt wurden, gebracht. Im Schloss durfte sich keines aufhalten. Ich vermute, das lag an der Verbindung mit den Zwergen, die zusammen mit den Tieren im Wald gelebt hatten.

Dritte Einheit, am 12. 05. 2022

Endlich konnten wir wieder weitermachen. Und es war richtig aufregend. Die Idee des Projektes war, Anknüpfungspunkte zu suchen, die die Kinder mit dem Begriff "Heimat" in Verbindung bringen. Ein Ort fiel häufig: Die Burg Werfenstein. Eine Burg mitten in St. Nikola, die über die Donau ragt. Die Ideen waren rasch herausgeschält. Räuber, die auf der Burg hausten und ihr Unwesen trieben. So entwickelten wir Ideen, wie wir das Spiel gestalten wollten. Die Kinder hatten viele Ideen zusammengetragen, die ich dann in eine Geschichte gewoben habe: So spielten wir heute: "Die schrecklichen Räuber von Burg Werfenstein".

Ablauf des Spieles: Händler hatten in der Nähe der Burg ihr Quartier aufgeschlagen. Sie wollten einige Waren verkaufen. Doch sie hatten auch einiges an Schmuck und Bargeld mit. Die Räuber lauerten ihnen auf und überfielen sie, nahmen auch die Händler mit und sperrten sie in ein Verließ. Der Räuberhauptmann versteckte den Schatz und sie feierten noch bis weit in die Nacht. Doch die zwei Hunde der Händler liefen zur Burg hinauf und wurden von den Räubern zu den Händlern gelassen. Doch damit hatten sie nicht gerechnet: Mit der Klugheit der Händler. Denn in den Rucksäcken der Händler, die die Hunde mitgebracht hatten, waren Taschenlampen verstaut. Als die Räuber eingeschlafen waren, packten die Händler die Chance beim Schopf, sie leuchteten mit ihren Lampen den Räubern direkt ins Gesicht, sodass diese geblendet wurden, nichts mehr sehen konnten und gegen die Burgmauern stürzten und zu Boden fielen. Schließlich nahmen sie noch den Schatz und das Geld zu sich und flohen, so rasch sie konnten.

Fazit: Es war ein turbulentes ereignisreiches Spiel, voller Leben, voller Abwechslung, mit irrsinnig viel Power, als Spielleiter hatte ich alle Hände voll zu tun. Aber die Kinder sind in ihren Rollen immer bei sich geblieben, auch bei den Kämpfen hielten sie sich, trotz allen Ehrgeizes und Engagements, an die Abmachungen, die wir vorher getroffen hatten.

Besonders erwähnenswert finde ich folgendes. In der Klasse sind bereits Kinder mit Migrationshintergrund, aber neu dazu ist ein Mädchen aus dem Irak gekommen, mit dem ich mich etwas auf Englisch verständigen konnte. Sie spielte einen Hund, der zu den Händlern gehörte. Sie spielte mit, als hätte sie schon zimal gespielt. Da wir ja ohne zu Sprechen spielen, war die Kommunikation mit Worten kein Hindernis. Sie verständigte sich intuitiv, fügte sich nahtlos ein und folgte einfach ihrem Gespür, aber auch einem Mädchen, das auch einen Hund spielte.

Da habe ich mir wieder gedacht: Wie umfassend ist das Spiel, wie wenig Hindernisse tun sich da auf, wie leicht kann Frieden geschehen.

## Letzte Einheit, am 19.05.2022

Diesmal spielten wir eine anspruchsvolle Geschichte. "Der Schatz im Mondsee". Rasch waren die Spielplätze gebaut und die Rollen festgelegt. Bereits bei der obligaten Runde "ich bin und ich möchte" spürte ich eine kribbelige Energie, die im Raum lag. Denn es ist eine sehr anspruchsvolle Geschichte, die das Thema Recht und Unrecht auf sehr dramatische Weise thematisiert und vor allem das rechte Maß des Begehrens (in diesem Falle des Schatzes), auf die Probe stellt. Kurz auf den Nenner gebracht: Man muss nicht den gesamten Schatz in Besitz nehmen!

Ablauf: Borka lebte alleine und kümmerte sich um die Schafe. Er ging in die Stadt und kaufte ein, und auch die Soldaten und der König kauften ein. Das Mädchen aus dem Irak, das bei der letzten Einheit neu hinzugekommen war, spielte eine Verkäuferin (ganz toll - sie hatte ein Mädchen an ihrer Seite, das sie unterstützte, aber Kaufen und Verkaufen ist ein globales Geschäft). Als es endlich Nacht wurde und Borka sich niederlegte, (vorher noch zu den Schafen schaute) büxten zwei Schafe aus und liefen in die Schlucht zum Mondsee. Als Borka am Morgen den Verlust bemerkte, begab er sich auf die Suche. schließlich fand er die Schafe in der Schlucht und entdeckte den Schatz. Ein Silberfuchs, der hier lebte, machte ihn darauf aufmerksam, dass er, bevor die Sonne aufging, die Schlucht wieder verlassen musste, da er an sonst von den Steinen so geblendet würde, dass er nicht mehr zurückfände. Daher nahm er nur einen Bruchteil von dem Schatz mit, ging damit in Die Stadt um einzukaufen. Dort wurde er vom König zur Rede gestellt und er musste das Geheimnis des Schatzes preisgeben. Rasch sattelte der König und seine Wachen die Pferde und sie ritten in die Schlucht. Doch ihre Gier wurde ihnen zum Verhängnis, da sie den ganzen Schatz in Besitz nehmen wollten. Es kam wie es kommen musste. Die Sonne ging auf und der König und die Wachen stürzten zu Tode.

P.S.: Natürlich war das für die Akteure ein Highlight, als sie immer und immer wieder, geblendet von der Sonne und den Steinen, in die Schlucht stürzten, aber Spaß und Ernst schlossen sich noch nie aus.